

NBA 2K11



MICHAEL **23** JORDAN



テイクツー・インタラクティブ・ジャパン合同会社

〒108-6028 東京都港区港南2-15-1 品川インターシティA棟28階

ユーザーサポート TEL 0570-064-951 受付時間 10:00~18:00 (土・日・祝日を除く)

© 2005-2010 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K Sports, the 2K Sports logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. The NBA and individual NBA member team identifications used on or in this product are trademarks, copyrights designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 2010 NBA Properties, Inc. All rights reserved. All other trademarks are property of their respective owners. Some limitations apply.

このソフトウェアの解説書およびPlayStation®3の取扱説明書に書かれている注意事項をよくお読みのうえ、正しい方法でご使用ください。解説書および取扱説明書は大切に保管してください。小さいお子さまには、保護者の方がお読みのうえ、安全にお使いください。

健康のためのご注意

⚠ 警告

光の刺激によって引き起こされる発作について

点滅を繰り返す画面や、その他の光の刺激によって、まれに、目の痛み、視覚異常、偏頭痛、けいれんや意識障害(失神など)などの症状(光感受性発作)が起きることがあります。

こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。

⚠ 注意

こんなときはすぐにプレイを中止する

上記の症状に加え、頭痛、めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状などを感じたときや、目、耳、手、腕、足など、身体の一部に不快感や痛みを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。

3D映像、3D立体視ゲームについて

3D映像の見え方には個人差があります。違和感を感じたり、立体に見えない場合は、3D機能のご使用をお控えください。最新情報については下記URLをご覧ください。

<http://www.jp.playstation.com/support/>

なお、お子さま(特に6歳未満の子)の視覚は発達段階にあります。お子さまが3D映像を視聴したり、3D立体視ゲームをプレイする前に、小児科や眼科などの医師にご相談いただくことをおすすめします。

コントローラの振動機能に対応したソフトウェアについて

振動障害のある方は、バイブレーション(振動)機能を使用しないでください。

※振動機能の入/切は、コントローラのPSボタンを押して表示されるメニューから設定できます。

- プレイするときは、部屋を明るくし、できるだけ画面から離れてください。
- 疲れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。
- プレイするときは健康のため、1時間ごとに15分程度の休憩を取ってください。
- プレイ中に体調が悪くなったなら、すぐにプレイをやめてください。

■ 使用上のご注意

●このソフトウェアはPlayStation®3専用です。●暖房器具の近くや車中など、高温/多湿になるところに置かないでください。●ディスクのお手入れをするときは、柔らかい布で軽くふいてください。●ディスクに傷を付けないよう、ていねいに扱ってください。傷が付くとプレイでなくなることがあります。●PlayStation®3をプラスチック製テレビや、液晶方式以外のプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式テレビ)につなぐと、画像の焼き付き(残像映像)が起こることがあります。特に、静止画をテレビ画面に表示したまま長時間放置すると、焼き付きが起こりやすくなります。●お客様誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

■ Blu-rayディスクの取り出し/収納方法

Blu-rayディスクを取り出し/収納するときは、指などを挟まないように充分注意してください。



取り出し

PUSHボタンを押し、ディスクが浮いた状態になってから取り出してください。



収納方法

ディスクのすぐ外側(斜線部分)を、カチツと音がするまで押し込んでください。

“PS”, “PlayStation”, “PS3”, “DUALSHOCK” and “SIXAXIS” are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. “PS3” is a trademark of the same company.

“XMB” and “クロスメディアバー” are trademarks of Sony Corporation and Sony Computer Entertainment Inc. “Blu-ray Disc” and “PS3” are trademarks.

PlayStation®3のアップデートについて

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントからのお知らせ

このディスクには、PlayStation®3のアップデート(更新)データが含まれています。ゲームを起動してアップデートを促す画面が表示されたときは、アップデートが必要です。

PlayStation®3のアップデートを実行する

画面の指示に従って操作すると、システムソフトウェアをアップデートできます。

アップデートが中断されると、故障の原因となります。

アップデート中は、次の点にご注意ください。

- ・電源を切ったり、コンセントを抜いたりしないでください。
- ・ディスクを取り出さないでください。

システムソフトウェアのバージョンを確認するには

XMB™(クロスメディアバー)の[設定]⇒[本体設定]⇒[本体情報]⇒[本体情報]を選ぶと、本体のシステム情報が表示されます。

[システムソフトウェア]の欄に、現在のバージョン番号が表示されます。

PlayStation®3のアップデート機能について詳しくは、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントのインフォメーションセンターにお問い合わせください。

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター

<http://www.jp.playstation.com/support/>

TEL 0570-000-929 (PHS、一部のIP電話でのご利用は 03-3475-7444) 受付時間10:00~18:00

お使いのPS3™のシステムソフトウェアはバージョンX.XXです。起動するにはバージョンX.XX以上にアップデートする必要があります。今すぐアップデートを実行しますか?

はい いいえ

目次

ゲームの始め方.....	3
プロフィール.....	3
操作方法.....	5
ワイヤレスコントローラ	
(DUALSHOCK®3) による操作.....	6
基本の操作方法.....	6
マニュアルシュート.....	8
アイソモーション.....	10
オンボールディフェンス.....	11
トリプルシュート.....	12
ポストプレイ.....	12
ボールを持っていない状態での操作.....	14



PlayStation®Moveモーションコントローラによる操作.....	15
ゲームプレイ操作.....	15
スラムダンク操作.....	16
試合中のコーチング.....	17
クイック マッチ.....	17
チームアップ&クレーゲーム.....	18
ピックアップゲーム.....	18
メインメニュー.....	19
ゲームの特色.....	20
ポーズメニュー.....	22
ユーザーサポート.....	22
限定的ソフトウェア保証—ライセンス契約	
および情報の利用について.....	23

ゲームの始め方

PlayStation®3 システム

ゲームを始める前に、PlayStation®3の取扱説明書に書かれている注意事項をよくお読みください。取扱説明書にはシステムの設定方法および重要な安全情報が記載されています。

電源がONになっているか、ご確認ください。「NBA 2K11」のディスクを、ディスクレーベルのある面を上にしてディスクスロットに挿入してください。PlayStation®3の“XMB”(クロスメディアバー)上にある「ゲーム」から本ソフトウェアのアイコンを選択し、**ⓧ**ボタンを押してください。本ソフトウェアの使用方法については、この解説書をご確認ください。

ゲームの終了: ゲームの途中でワイヤレスコントローラのPSボタンを2秒ほど長押しし、次に、画面に表示される「ゲーム終了」を選択してください。

注意: ゲームを終了してから、イジェクトボタンでディスクを取り出してください。



トロフィー: 特定の条件を満たしてトロフィーを入手し、みんなに自慢しよう!
※トロフィー機能を楽しむにはPlayStation®Networkのアカウントが必要です。

PlayStation®3専用ソフトウェアのセーブデータ

PlayStation®3専用ソフトウェアのセーブデータは、本体のHDDに保存されます。保存されたデータは、ゲーム項目にある「セーブデータ管理」に表示されます。

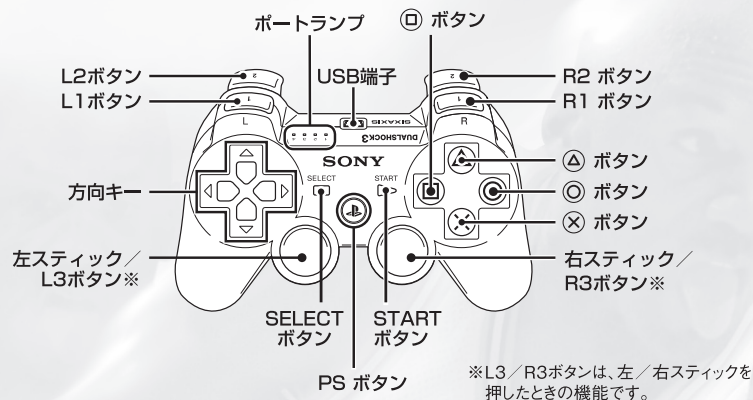
プロフィール

ゲームが起動すると**NBA 2K11**のタイトル画面が表示され、**START**ボタンを押すとクイック マッチ画面に移動します。一番初めに**NBA 2K11**を起動した際には、プロフィールの作成を求められます。

プロフィールの作成

NBA 2K11のプロフィールにはスタッツ、トロフィー、ゲームの進行に関するデータが記録されます。プロフィールを作成する際は**左スティック**あるいは**方向キー**を使って画面上のキーボードを操作し、**ⓧ**ボタンで文字を入力します。

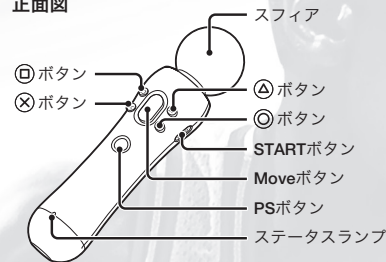
ワイヤレスコントローラ(DUALSHOCK®3)の使用



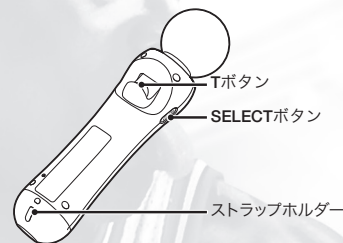
操作方法

PlayStation®Moveモーションコントローラの使い方

正面図



背面図



注意: 使用の際には付属のストラップを必ず着用してください。コントローラを使用するには、あらかじめPlayStation®3にペアリングして、コントローラに番号を割り当てる必要があります。詳しくは製品同梱の取扱説明書をご覧ください。

※モーションコントローラで遊ぶには、PlayStation®Eyeが必要です。

※PlayStation®Moveモーションコントローラを使うときは、次のことに注意してください。

モーションコントローラが人や物にぶつくと、事故やけが、故障の原因となります。

- USBケーブルは必ず外してお使いください。
- 付属のストラップを必ず手首に着け、ストッパーで固定してください。
- モーションコントローラ使用中は、手から投げ出されないようにしっかりと握り、激しく振らないでください。
- PlayStation®Moveナビゲーションコントローラやワイヤレスコントローラを合わせて使う場合は、しっかりと握り、激しく振らないでください。
- 使用する前に、周囲に十分なスペースが確保できているかを確認してください。
- モーションコントローラは顔や目から20cm以上離してお使いください。

メニュー画面の操作方法

メニューを選択する	左スティック
2K Nav メニュー	右スティック
オプションを選択する	■ ボタン
前のメニューに戻る	○ ボタン

ワイヤレスコントローラ (DUALSHOCK®3) による操作

NBA 2K11には複数の操作設定が用意されており、ここに記載されているのはデフォルトの操作設定となります。操作設定はオプションメニューにおいて3種類の中から選択することができます。デフォルト以外の操作設定の詳細に関しては、画面上の情報をご参照ください。

基本の操作方法

オフENSE & ディフェンス	
選手の移動	左スティック
マニュアルシュート	右スティック
パス	× ボタン
タッチパス	パスの後、キャッチする前に× ボタン
フェイクパス	○ ボタン
ポンプパス	■ ボタン (軽く押す)
シュート	■ ボタン (押す)
ホップステップ	△ ボタン
リバウンド	△ ボタン (ボールが空中にある時)

ドリブル/シュート調整	L2ボタン
ダッシュ	R2ボタン
ポジションプレイ/ピックコントロール	L1ボタン
アイコンパス	R1ボタン
ポーズ	STARTボタン
上級オフENSE	
ポジショナルプレイコントロール	L1ボタンを軽く押して、希望するチームメイトの選手アイコンを軽く押し、メニュー画面からプレイを選択する
チームメイトにカットさせる	L1ボタンを軽く押して、希望するチームメイトの選手アイコンを軽く押し、カットを行わせたい方向に右スティックを倒す
ピックコントロール	L1ボタンを長押しして離すとピック&ロールを行う (L1ボタンをもう一度押すとスクリーナーをスリッパさせることができる)。スクリーンがセットされるまでL1ボタンを長押しするとピック&ポップを行う
アイコンピックコントロール	L1ボタンを軽く押し、目的のスクリーナーの選手アイコンを長押しする。早めに離すとピック&ロール、長めに押すとピック&ポップになる
アリウープ	L2ボタン + ○ ボタン
バックボードアリウープ	味方の選手が後を追っている状態でL2ボタン + ○ ボタン
ギブ&ゴー	L2ボタン + × ボタン
インバウンド転がし	ベースラインからのスローイン時、L2ボタン + × ボタン
ブットバックダンク/レイアップ	R2ボタン + ■ ボタン
ホップ/シグネチャーギャザー	その場でドリブルした状態で△ ボタン

ホップステップバック	左スティック をゴールと逆方向に倒す + △ボタン
ノーマルホップステップ	ゴールに向かってドリブルしながら △ボタン (ショートレンジとミドルレンジの間)
ラテラルホップステップ	ドリブルでゴールを横切る際に △ボタン
ホップステップスピン	ゴールに向かってドリブルしながら R2ボタン + △ボタン (ショートレンジとミドルレンジの間)
パススティック	R1ボタン を軽く押すか、押したままにして 右スティック を倒し、パスを出す
トータルコントロールパス	R1ボタン を軽く押して、目標となるパスの受け手の選手アイコンを長押しし、 左スティック でパスの受け手を動かす。選手アイコンを離すとパスを出す (操作設定メニューにて、トータルコントロールパスを有効にする必要がある)
オフボール時の選手固定	L1ボタン を軽く押し、操作したいチームメイトの選手アイコンを押して、 R1ボタン を押す

マニュアルシュート

ポンプフェイク	右スティック を任意の方向に倒し、すぐに元に戻す
アップ&アンダー/ステップスルー	L2ボタン を長押ししながらポンプフェイクを行い、ポンプフェイクが終わる前に再び 右スティック を動かす
ジャンプシュート	右スティック を倒してシュートモーションを開始し、スティックを放してシュートを打つ
フェイダウェイ	スタンディング状態で、 左スティック をゴールと逆方向に倒しながら 右スティック でシュートを打つ
ドリフター	ドリブルでゴールを横切りながら、 右スティック を選手の動いている方向に倒す
スピンジャンパー	ドリブルでゴールを横切りながら、 右スティック を選手の動いている方向と反対側に倒す
ステップバックジャンパー	ドリブルでゴールを横切りながら、 右スティック をゴールと逆方向に倒す

ランニングシュート	ゴールに向かってドリブルしながら、 右スティック をゴールと逆方向に倒す (ショートレンジとミドルレンジの間)
リーナー	ゴールに向かってドリブルしながら、 右スティック をゴールと逆方向に倒す (3ポイントレンジとミドルレンジの間)
レイアップ (ストレート)	ゴールに向かってドリブルしながら、 右スティック をゴールの方向に倒す
レイアップ左/右	ゴールに向かってドリブルしながら、 右スティック をゴールの左あるいは右に倒す
レイアップ (リバース)	ゴールに向かってベースライン沿いをドリブルしながら、 右スティック をベースラインの方向に倒す
ユーロステップレイアップ	ゴールに向かってドリブルしながら、 右スティック をゴールの方向に倒しながら L2ボタン を押す
ホップステップレイアップ左/右	ゴールに向かってドリブルしながら、 右スティック をゴールの左または右に倒しながら L2ボタン を押す
スピンレイアップ	ゴールに向かってドリブルしながら、 右スティック をゴールと逆方向に倒しながら L2ボタン を押す
ノーマル/シグネチャーダンク	ゴールに向かってドリブルしながら R2ボタン を長押しし、 右スティック をゴールに向けて倒す
リムハングダンク	ゴールに向かってドリブルしながら R2ボタン を長押しし、 右スティック をゴールの右に倒す
ホップ/ユーロステップダンク	ゴールに向かってドリブルしながら R2ボタン を長押しし、 右スティック をゴールの左に倒す
リバース/スピンドンク	ゴールに向かってドリブルしながら R2ボタン を長押しし、 右スティック をゴールと逆方向に倒す
踏み切り後のシュート変更	空中でダンクからレイアップに切り換えるには、ジャンプした後にレイアップを行いたい方向に向けて 右スティック を倒す

シュートフィニッシュの派生	ホップステップまたはスピンドングク/レイアップを開始した後 右スティック を戻し、踏み切りの動作完了前にマニュアルシュートで2つ目のコマンドを入力して、フィニッシュを様々な変化させることができる
シュートボタン	シュートボタンを使って高度なシュートを打つには、 左スティック でシュート入力を行った直後に ⓧボタン を押す

アイソモーション

サイズアップ	その場でドリブルした状態で、 L2ボタン を押したまま、 左スティック をゴールの方向に倒す
サイズアップ (右/左)	その場でドリブルした状態で、 L2ボタン を押したまま、 左スティック を選手の右/左に倒す
サイズアップ (後方)	その場でドリブルした状態で、 L2ボタン を押したまま、 左スティック をゴールと逆方向へ倒す
ヘジテーション	その場でドリブルした状態で、 L2ボタン を軽く押す
ヘジテーションからアタック	ヘジテーションのムーブの後に 左スティック をボール側のサイドのゴールに向かって倒す
ヘジテーションクロス	ヘジテーションのムーブ後にボールを持っていない手の方向に 左スティック を倒す
クロスオーバー	L2ボタン を押したまま、ボールを持っていない手の方向に 左スティック を倒す
ダブルクロス	L2ボタン を押したまま、 左スティック をボールを持っていない手の方向に倒し、その後、ボールを持つ手の方向にリズム良く戻す
イン&アウト	L2ボタン を押したまま、 左スティック をボールを持っていない手の方向に倒し、その後、ボールを持つ手の方向に素早く戻す

スピン	L2ボタン を押したまま、ボールを持つ手から反対の手の方向へ 左スティック を円を描くように動かす(選手の背中越しに回す)
ハーフスピン	L2ボタン を押したまま、ボールを持つ手から反対の手の方向へ 左スティック を半回転させ、すぐに 左スティック をドリブルする手の方向へ逆回転させる
ビハインドバック	ボールを持つ手から反対の手の方向へ 左スティック を円を描くように動かす(選手の背中越しに回す)
ステップバック	ドライブ中に L2ボタン を押したまま、 左スティック を選手の動きと逆方向に倒す
ステップバック&ゴー	ステップバックの動作の後、 左スティック をボール側のサイドのゴールの方向に倒す
ステップバックからクロス	ステップバックの動作の後、ボールを持っていない手の方向に 左スティック を倒す

オンボールディフェンス

激しいブロック	R2ボタン を押しながら ⓧボタン を押す
ハンズアップ	右スティック をボール保持者の方向に倒す
テイクチャージ	右スティック を左、右、またはボール保持者と反対側に向けて倒す
カットオフムーブ	右スティック をボール保持者の左または右側に向けて倒す
厳しいファウル	R2ボタン を押したまま、 右スティック をシューターの方向に倒す
インテンショナルファウル	R2ボタン を押したまま、 右スティック をボール保持者の方向に倒す
ダブルチーム	L1ボタン を軽く押してプレイヤーアイコンを表示させ、ダブルチームを行いたいチームメイトのアイコンを押す(普通に L1ボタン を押すと、ダブルチームするパートナーを自動で選択する)

トリプルスレット

プロテクトボール	ドリブルを行っていない状態でボールを持ち、 L2ボタン を押したまま 左スティック をゴールと逆方向へ倒す
ジャブステップ	ドリブルを行っていない状態でボールを持ち、 L2ボタン を押したまま 左スティック を選手の左または右に倒す
ローンチ左/右	ジャブステップを行った直後に L2ボタン を放し、 左スティック を左または右に倒す
スピンローンチ	プロテクトボール状態から、 L2ボタン を放し、 左スティック を相手選手が向いている方向に倒す

ポストプレイ

オンボールディフェンス	
ポストプレイの体勢に入る	ボールを持ってディフェンダーと正対した状態から、 L2ボタン + R2ボタン を押したまま 左スティック をディフェンダーの方向に倒す
バックダウン	ポストでまだドリブルをしていない状態、またはドリブルの最中に 左スティック をディフェンダーに向けて倒す
フェイスアップ	ポストで両手でボールを持った状態から、 左スティック をディフェンダーと反対側に倒す
フェイスアップジャンプシュート	ポストディフェンダーに正対した状態から、 右スティック を倒してシュートを打つ
ショルダーフェイク左/右	ポストで両手でボールを持った状態から、 右スティック を選手の左または右に向けて素早く倒す
シングルショルダーフェイクシュート(左)	ポストでまだドリブルをしていない状態、またはドリブルの最中に 右スティック を選手の右サイドに素早く倒し、すぐに左サイドに倒す
シングルショルダーフェイクシュート(右)	ポストでまだドリブルをしていない状態、またはドリブルの最中に 右スティック を選手の左サイドに素早く倒し、すぐに右サイドに倒す

ダブルショルダーフェイクシュート(左)	ポストでまだドリブルをしていない状態、またはドリブルの最中に 右スティック を選手の左サイドに素早く2回倒す
ダブルショルダーフェイクシュート(右)	ポストでまだドリブルをしていない状態、またはドリブルの最中に 右スティック を選手の右サイドに素早く2回倒す
ポンプフェイク	ボールを持ち、ドリブルをしていない状態で L2ボタン を押したまま、 右スティック を選手の左サイドまたは右サイドに素早く倒す
アップ&アンダー	ポンプフェイク後に L2ボタン を放し、 右スティック をフィニッシュしたいサイドに倒す
ランニングフック	ゴールに正対した後、ペイントエリアに切り込み 右スティック をゴールの方向に倒す
ランニングフェード	ゴールに正対した後、ペイントエリアに切り込み 右スティック をゴールと逆方向に倒す
ランニングスピンシュート	ゴールに正対した後、ペイントエリアに切り込み 右スティック を選手の動きと逆方向に倒す
ランニングフローター	ゴールに正対した後、ペイントエリアに切り込み 右スティック を選手の動きと同じ方向に倒す
ジャンプフックシュート左/右	ゴール付近でポストプレイの体勢を取り(ポストアップ)、 右スティック を選手の左サイドまたは右サイドに倒す
フェイグウェイジャンプシュート左/右	ゴールから離れた位置でポストプレイの体勢を取り(ポストアップ)、 右スティック を選手の左サイドまたは右サイドに倒す。
ドロップステップ	ポストでまだドリブルをしていない状態、またはドリブルの最中に 左スティック をベースライン側に倒して R2ボタン を押す

ステップスルー	ポストでまだドリブルをしていない状態、またはドリブルの最中に 左スティック をペイントエリアの方向に倒して R2ボタン または L2ボタン を押す
クイックスピン	ポストでまだドリブルをしていない状態、またはドリブルの最中に 左スティック を選手の左サイドまたは右サイドに倒して L2ボタン を押す
ポンプフェイクからホップステップスピンへ(同じ側)	ポストでまだドリブルをしていない状態、またはドリブルの最中にポンプフェイクを行い、ポンプフェイクの動作が始まったら △ボタン を押す
オンボールディフェンス	
ポストスティール	ポストに入っている最中に ×ボタン を押す
ポストテイクチャージ	ポストでバックダウンされている最中に ○ボタン を押す

ボールを持っていない状態での操作

オフENS	
パスを要求する	×ボタン
セットスクリーン	○ボタン を長押し
スクリーンを求める	L1ボタン を長押し
オフボールカット	カットしたい方向に 右スティック を倒す
ポストの態勢に入る	ディフェンダーに背を向けた状態で L2ボタン を長押しする
ロブへのポストスピンアウト	ポストの状態から L2ボタン を放し、 左スティック をディフェンダーの右サイドまたは左サイドに倒す
ポストの位置取り争い	ポストで 左スティック をディフェンダーに向けて倒し、 L2ボタン 長押しでバックダウン、 R2ボタン でランジュバックを行う

ディフェンス	
ポストの態勢に入る	オフENS選手の隣で L2ボタン を押す
ディナイ	オフENS選手と正対している状態で、 右スティック を相手に向けて倒す
カットオフ/フロップ	相手がボールを取りに手を伸ばした後に ○ボタン を押す
ポストの位置取り争い	L2ボタン を長押ししながら、 左スティック を相手に向けて倒す
ディナイ/フロントポスト	ポストの状態から L2ボタン を長押しし、 左スティック を左、右、または相手の方向に倒す
スティールポストエントリーパス	ポストの状態から L2ボタン を長押しし、ボール保持者がポストに向かってパスをした際に ■ボタン を押す
フロップ	ポストの状態から L2ボタン を長押しし、相手がボールを取りに手を伸ばした後に ○ボタン を押す

PlayStation®Moveモーションコントローラによる操作

PlayStation®Moveモーションコントローラを左手に、ワイヤレスコントローラ(DUALSHOCK®3)を右手に持ちます。

ゲームプレイ操作

オフENS	
選手の移動	左スティック
シュート	モーションコントローラを上には振り、リリースのタイミングに合わせて下には振り戻す。実際にシュートを打つ感覚で操作する

ポンプフェイク	シュート時に ⓧボタン を長押しする
パス	左スティック で目標を決め、モーションコントローラの Moveボタン を押す
ドリブル	L2ボタン を長押し + モーションコントローラ を左右に振る
ターボ	モーションコントローラの Tボタン を長押しする
ホップステップ	△ボタン
アリウープ	L2ボタン + Tボタン を長押しして Moveボタン を押す
ディフェンス	
ハンズアップ	△ボタン を長押しする
選手を切り替える	モーションコントローラの Moveボタン を押す
テイクチャージ	◎ボタン を長押しする
シュートブロック/リバウンド	モーションコントローラ を上上げる
スティール	■ボタン を押すか、 モーションコントローラ を左右に振ってボールをはたく

スラムダンク操作

- ・ **左スティック**を使ってプレイヤーを動かします。

1. **Tボタン**でボールをつかみ、**Tボタン**を押しっぱなしにするとボールを持ち続けます。
2. **モーションコントローラ**を上、下、左、右のいずれかの方向に振るとギャザーを行います。ゴールに近すぎる場合は、少し離れた場所からやり直してください。最初のモーションの直後にさらに腕を振って特定のジェスチャーを行うと、より高度なギャザーを行うことができます。

ミドルレンジからの場合、時計回りまたは反時計回りに半円を描く必要があります。3ポイントラインからの場合は、時計回りまたは反時計回りに円を描く必要があります。モーションが終わるとギャザーが開始します（ゴールに近すぎる場合は、すぐにギャザーが開始され、状況に適した動きが選択されます）。

3. ギャザーを選択した後は、すぐにダンクを選択することになります。これらはギャザーに対するモーションと同じような形で選択されます。ポーズメニューからヘルプテキストをチェックすることで、全てのダンクの種類を見ることができます。ゴールに距離が近すぎたり、モーションが遅れた場合は、自動的にダンクが選択されます。
4. 表示されるメーターを見て、メーターが緑のエリアにあるときに**Tボタン**を放すことで、ボールを叩き込みます。緑のエリアの真ん中に近ければ近いほど、完成度の高いダンクになります。

試合中のコーチング

バスケットボールは展開の速いスポーツなので、試合に必要とされる戦略もリアルタイムで変化していきます。**方向キー**を使って「試合中のコーチング」メニューを開き、チームの動きを活性化させましょう。

クイック マッチ

操作方法	オフェンス	ディフェンス
方向キー上 ↑	ヒートチェック	マッチアップ
方向キー右 ➡	オフェンスプレイ	ディフェンスセット
方向キー左 ⬅	コーチング設定	コーチング設定
方向キー下 ↓	控え選手	控え選手
SELECTボタン	タイムアウト	インテンショナルファウル
STARTボタン	ポーズ	ポーズ

チームアップ&クルーゲーム

操作方法	オフェンス	ディフェンス
方向キー上 ↑	ヒートチェック	ヒートチェック
方向キー右 →	オフェンスプレイ	ディフェンスセット
方向キー左 ←	カメラ変更	カメラ変更
方向キー下 ↓	控え選手	控え選手
SELECTボタン	タイムアウト	インテンショナルファウル
STARTボタン	終了	終了

- プレイコールやディフェンスセットの変更が行えるのはポイントガードだけです。
- 通常のゲームプレイにおいて、個人が実行可能なのは自身に対する選手交代のみです。

ピックアップゲーム

操作方法	オフェンス	ディフェンス
方向キー上 ↑	ヒートチェック	ヒートチェック
方向キー左 ←	カメラ変更	カメラ変更
SELECTボタン	未使用	インテンショナルファウル
STARTボタン	終了	終了

- ピックアップゲームに選手交代はありません。

メインメニュー

ゲームが起動してプロフィールが作成されると、クイック マッチ画面に移動します。右スティックを使うとメインメニューが開きます。

クイック マッチ – すぐに試合をプレーしたい場合はこちらです。**L2ボタン/R2ボタン**を使ってチームを選択し、**L1ボタン/R1ボタン**でユニフォームを選択します。現存するNBAチームや(伝説のChicago Bullsなどの)過去のチームの中から好きなチームを選び、かつてのBullsと今のLakersとどちらが強いのか?といった議論に決着をつけましょう。

Michael Jordan – ジョーダンチャレンジは彼がその素晴らしいキャリアの中で行った10種類のプレイを再現するモードです。あなたは80年代と90年代を**Bullsクラシックチーム**の一員となり、ロック解除したMJのクラシック・エアジョーダンは**マイジョーダン**画面にて着用することができます。ジョーダンチャレンジに存在する10種類のプレイを全て再現すると、「**MJ: 伝説を創る**」モードのロックが解除されます。

ゲームモード – アソシエーションでは自分でNBAチームを運営することができます。**NBAブラケット**ではストリートに舞台を移してプレイを行います。また**オンラインリーグ**に参加して楽しむこともできます。熱い戦いをすぐに楽しみたい場合は**プレイオフ**、じっくり楽しみたい場合は**シーズン**を選択するのもよいでしょう。**シチュエーション**では自分で状況を作り上げることができ、**練習モード**でプレイの詳細を学ぶことができ、最高難度の技の実現にチャレンジすることができます。

マイプレイヤー – NBAルーキーをスタープレイヤーへと育て上げます。試合や練習でスキルポイントを稼ぎ、選手の能力値を向上させましょう。よいプレイをすればするほど、選手の能力が早く向上していきます。

チームアップ – 友達と一緒にオンラインのクラブチーム(クルー)を作成します。**マイプレイヤー**で作成した選手や、NBAチームの中から選手を選んで使用し、オンラインで他チームに挑戦します。**NBA 2K11**ではすべての試合のデータが記録されるため、自分のクルーがどのように評価されているかを知ることができます。

ロスター管理 - ロスター、ローテーション、シチュエーション、プレイの傾向、プレイブック、選手作成、チーム作成、ドラフトクラスといった項目を選ぶことができます。

フィーチャー - ライブロスター、ランキング、VIPビューアーのチェック、**2K Sports**ディッカーの設定、**2K Beats**による音楽プレイリストの作成、エクストラでの**FAQ**参照、コード入力、クレジット閲覧、**2K Share**を介することによる作成した選手、ロスター、ドラフトクラス、スライダー設定の共有、**2K Reelmaker**によるハイライト作成などを行うことができます。

オプション - ゲームプレイ、ルール、プレゼンテーション設定、操作設定のカスタマイズと、ゲーム設定、プロフィール、ロスター、スライダー、デフォルト設定のセーブとロードを行います。

ゲームの特色

ジョーダンチャレンジ - Michael Jordanの名プレイ10種類を再現します。歴史的なゲームの中で行われたJordanのプレイをあなた自身が行うことで、「**MJ: 伝説を創る**」モードのロックが解除され、ルーキーからNBAスターダムへと駆け上がるJordanのキャリアをプレイすることができます。

マイジョーダン - ゲーム内で様々な業績を達成するとAir Jordanシューズが手に入ります。それぞれのシューズには、選手の能力を向上させる様々な力が備わっています。

マイキャリア - **マイプレイヤー**では自分の分身ともなるルーキー選手を作成し、NBAにおける地位獲得を目指すことになります。さらに本作で新たに加わった**マイキャリア**では、コート内外両方で選手のキャリアを構築していくことができます。記者会見、スポンサー契約、トレード、そして雑誌の表紙を飾るといった行為がスターダムへの道を開き、プレイヤーの取る行動がチームのケミストリーや、ファンからの人気といった要素に影響することとなります。

NBAブラックトップ - まったく新しくなった**Sprite Slam Dunk Showdown**を楽しむことができます。

新しくなった上級操作、シュートフィニッシュの派生、**アイソモーション™** **ドリブル** - シュートフィニッシュ派生システムによって空中でのシュート調整がより的確になり、新しくなった**アイソモーション™** **ドリブル**操作が地上の戦いを盛り上げます。

トレード検索&プレイヤー検索 - トレードで余計な気を使いたくないなら**トレード検索**を使いましょう。欲しい選手を選択するだけで、すぐにオファーを受けることができます。また**プレイヤー検索**を使うことで、チームの新戦力を効果的に探し出すことができます。

プレイの傾向 - 現実世界における選手たちの**プレイ傾向**を用い、全NBAプレイヤーのコート上におけるプレイを予測/カスタマイズします。

NBAトゥーデイ 2.0 - あなた自身のプレイハイライトと共に、実際のNBAのスコアやスタッツを見ることができます。

PlayStation®Move対応 - ブロックショットやスティール、ダンクを決めて、本物のプロの動きを再現しましょう。

クラシックチーム - 現在の全NBAチームに加えて、1980年代と1990年代を彩った以下のチームでプレイすることができます：

- Chicago Bulls 1985-86, 1989-90, 1994-95, 1995-96, 1996-97
- Boston Celtics 1985-86
- Cleveland Cavaliers 1989-90
- Atlanta Hawks 1989-90
- Los Angeles Lakers 1990-91
- Portland Trail Blazers 1991-92
- Detroit Pistons 1989-90
- New York Knicks 1994-95
- Seattle Sonics 1995-96
- Utah Jazz 1996-97, 1997-98

記載したオンラインに関するサービスは**2011年の11月**まで配信する予定となっております。ただし場合によっては30日前に通知することで、その内容を変更したり、サービスを終了することがあります。詳細は www.2ksports.com/serverstatus をご参照ください。

ポーズメニュー

試合中に**START**ボタンを押すとポーズメニューが開き、以下の行動を行うことができます：

再開 - 試合に戻ります。

リプレイ - コート上での名シーンを再生します。

コーチング - 選手交代、マッチアップ情報、ダブルチーム/プレッシャーディフェンス、設定変更、プレイブックのレビューを行います。

試合スタッツ - チームスタッツ、ボックススコア、試合経過、負傷者のチェックを行います。

オプション - ゲームプレイ、ルール、プレゼンテーション設定、操作設定のカスタマイズを行います。

終了 - 試合を終了してメインメニューに戻るか、再試合を行います。

ユーザーサポート www.2ksports.com/info/contact

ディクツー・インタラクティブ・ジャパン合同会社

〒108-6028 東京都港区港南2-15-1 品川インターシティA棟28階

TEL. 0570-064-951 受付時間 10:00～18:00(土・日・祝日を除く)

限定的ソフトウェア保証—ライセンス契約および情報の利用について

本文書は更新されることがあり、最新版がwww.take2games.com/eulaにアップロードされます。本文書の最新版がアップロードから30日後にお客様が本ソフトウェア製品の使用を続けられている場合、更新版の規定事項に同意されたものとみなされます。

お客様による本ソフトウェア製品の使用には、本限定的ソフトウェア保証およびライセンス契約（以下「本契約」）、および以下に規定される事項が適用されます。「本ソフトウェア製品」とは、本契約に同意されているソフトウェア/付帯する解読書、パッケージおよびその他の印刷物、ファイル、電子もしくはオンラインのコンテンツもしくはドキュメンテーション、およびこれらのソフトウェアおよび関連素材のコピーすべてを意味します。本ソフトウェア製品を開封したり、インストールしたり、本ソフトウェア製品に同意されているソフトウェアおよびその他の素材を使用した場合、TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE社（以下「ライセンスター」）に対し本契約の内容に同意されたものとみなされます。

1. ライセンス契約

ライセンス: 本契約の規定事項および条件下において、ライセンスターはお客様に、本ソフトウェア製品のドキュメンテーションにおいて特に規定がない限り、本ソフトウェア製品一式を特定の1台のコンピューターもしくはゲーム機本体において、ゲームプレイ目的で個人的かつ非商業的に使用する非排他的な、譲渡不可能な、限定的な権利およびライセンスを許諾します。お客様に対する権利の許諾は、お客様がお客様の規定を遵守していることが条件となります。本契約下でお客様に許諾されるライセンスの有効期間は、お客様が本ソフトウェア製品をインストールされるか、その他の形で利用された日に開始され、お客様による本ソフトウェア製品の破壊、もしくはライセンスターによる本契約の解除のうち、早いほうの日に終了するものとします。お客様に許諾されたライセンスは、本ソフトウェア製品に関連して使用されている技術的な防護措置をお客様が迂回しようとする場合、直ちに失効します。お客様はライセンス契約下で本ソフトウェア製品の使用権を許諾されるのであり、お客様は本ソフトウェア製品の権利および所有権が移譲もしくは付与されるものではなく、本契約が本ソフトウェア製品の権利の売却ではないことに同意されたものとみなされます。本契約にてお客様に許諾されることが明示されていないすべての権利については、ライセンスター、および、存在する場合は、そのライセンスターに帰属します。

所有権: すべての著作権、商標、企業秘密、商号、所有権、特許、商品名、コンピューターコード、視覚的エフェクト、テーマ、キャラクター、キャラクター名、シナリオ、会話内容、設定、美術、効果音、楽曲および道徳的権利、および本ソフトウェア製品に関するその他のあらゆる権利、所有権および利権はライセンスターに帰属します。本ソフトウェア製品は米国の著作権法と商標法、および世界各地で適用される法および条約によって保護されています。本ソフトウェア製品はライセンスターからの事前の書面による承諾なく、全部もしくは一部に限らず、いかなる方法もしくは媒介物でも、コピーしたり、複製したり、再配布することは認められません。全部もしくは一部に限らず、いかなる方法もしくは媒介物でも本ソフトウェア製品をコピー、複製、再配布した者は著作権法を意図的に犯すこととなり、米国外もしくは在住している国家において民事的・刑事的処罰の対象となります。米国外における著作権法違反は法定刑として違反事例1件あたり最大15万ドルの罰金が科せられます。本ソフトウェア製品には、ライセンス下で使用されている内容が含まれており、本契約に対する違反事例の際はライセンスターのライセンスター自らの権利を保護する措置をとる可能性があります。ここでお客様への許諾が明示されていないあらゆる権利はライセンスターに帰属します。

ライセンス契約の条件: お客様は以下の事項に同意されたものとみなされます：a. 本ソフトウェア製品を商用目的で利用しないこと。b. ライセンスターによる事前の書面による許諾なしでは、あるいは本契約に明示されている方法で許諾を得ない限りは、本ソフトウェア製品および本ソフトウェア製品のコピーを配布したり、リースしたり、ライセンスしたり、売却したり、賃貸したり、その他の方法で移譲したり配布したりしないこと。c. (本契約内で明示されている以外の形態で) 全部もしくは一部に限らず、本ソフトウェア製品の複製を作成しないこと。d. 本ソフトウェア製品のコピーを不特定多数のユーザーが使用もしくはダウンロードである形態でネットワーク上で提供しないこと。e. 本ソフトウェア製品もしくは本契約によって明示されている以外の形態で、オンラインでの使用を目的として、本ソフトウェア製品をネットワーク上で使用しないインストールしたり、同時に複数のコンピューターもしくはゲーム機本体にインストールしたりしないこと。f. 本ソフトウェア製品を同様のUMD®から実行する必要性を迂回する目的で、本ソフトウェア製品をハードディスクもしくはその他の記憶装置上にコピーしないこと（実行を効率化するためにインストール時に本ソフトウェア製品自体によって作成された全部もしくは一部のコピーは除く）。g. 本ソフトウェア製品をコンピューターゲーム・センターもしくはその他の施設において使用したりコピーしたりしないこと。ただし、ライセンスターが本ソフトウェア製品の商用目的での使用を可能にするために施設に対するライセンス契約を提示する場合があります。h. 全部もしくは一部に限らず、本ソフトウェア製品のリバース・エンジニアリング、デコンパイル、逆コンパイル、リバースエンジニアリング、本ソフトウェア製品に基づいた派生物を作成したり、それ以外の方法で本ソフトウェア製品を変更したりしないこと。i. 本ソフトウェア製品もしくは本ソフトウェア製品内に表示されている所有権に関する表示、マークアップを削除したり改変したりしないこと。j. 米国の輸出法もしくは関連規制によりソフトウェアの供与が禁止されている国家の国内に本ソフトウェア製品を（直接、間接を問わず）移送、輸出、再輸出したり、それ以外の方法でそれらの法もしくは規制（改正が入る可能性もある）に違反しないこと。

ただし、本ソフトウェアおよび付帯するドキュメンテーションのコピー（履歴やバックアップ用のコピーを含む）、および本ソフトウェア製品および付帯するドキュメンテーションのいかなる部分・要素をも一切手に残さない場合、かつ譲渡対象者が本契約内容に同意した場合に限り、本ソフトウェア製品一式および付帯するドキュメンテーションを恒久的に他者に譲渡することが認められます。本ソフトウェアは個人での使用のみを目的としています。

技術的な防護措置: 本ソフトウェア製品には、本ソフトウェア製品へのアクセスを管理したり、無許可でのコピー作成を防止したり、それ以外の方法によって本契約下で許諾されている限定的な権利およびライセンスを逸脱することを、防止するための措置が含まれている可能性があります。（本ソフトウェア製品のドキュメンテーションで別示されている限り、）本ソフトウェア製品がオンラインの追加要素へのアクセスを可能にする仕様の有無、それらの要素に同時にアクセスできるのは本ソフトウェア製品一式に限定されます。オンラインのサービスにアクセスしたり、本ソフトウェア製品用の更新ファイルパックをダウンロードする際にはさらなる規定への同意や登録が必要となる場合があります。有効なライセンス下にあるソフトウェアのみがオンラインのサービ

スにアクセスしたり、更新ファイルやパッチをダウンロードすることを認められます。お客様はこのようなアクセス管理措置に干渉したり、このようなセキュリティ機能を無効化したり迂回したりしないことに同意したものとみなされます。技術的な防護措置を無効にしたり、それ以外の方法で改変を加えた場合、本ソフトウェア製品は正常に動作しません。

ユーザーによって作成されたコンテンツ:本ソフトウェア製品がお客様に、ゲームプレイ用のソフトウェア、シナリオ、車のデザインのスクリンショット、お客様によるゲームプレイの動画、もしくはその他コンテンツの作成を可能にする場合があります。本ソフトウェア製品の使用許諾の交換条件として、および本ソフトウェア製品の使用を通じてお客様による供与物に発生する著作権的な権利と他の権利における、お客様はライセンサーに対し、本ソフトウェア製品および関連する商品やサービスに関連して、お客様の供与物を任意の方法で、かつ任意の目的で使用する、独占的な、恒久的な、解除不能な、完全に移譲可能な、サブライセンス可能な、全世界で有効な権利を認めるものとみなされます。これにはお客様の供与物を再現したり、複製したり、転用したり、改変したり、上演したり、表示したり、出版したり、放送したり、送信したり、現在知られている方法であれ、まだ知られていない方法であれ、その他の方法で一般大衆に伝達したり、関連法規および国際的な知的所有権法に於いて認められている保護期間の全期間を通じて、お客様に対する一切の以後の通告および報酬なしで、お客様の供与物を配布したりする権利が含まれます。お客様は適用される法規の範囲における、ライセンサーおよび他のプレイヤーによる本ソフトウェア製品および関連商品やサービスに関連した、これらの供与物と使用および享受に対する、一切の親的な、出版上の、名声上の、帰属的な道徳的権利を放棄するものとみなされます。ライセンサーに対するこのライセンスの許諾、および上述の適用される一切の道徳的権利の法規は、本ライセンス契約が解除された場合でも持続するものとします。

インターネット接続:本ソフトウェア製品はインターネットを基盤とする要素にアクセスしたり、本ソフトウェア製品を認証したり、その他の機能を実行するためにインターネット接続を必要とする場合があります。本ソフトウェア製品特定の機能が正常に動作するためには、お客様が以下のものであることを使用し、かつ維持する必要がある場合があります。a)適切なインターネット接続および/またはb)本ソフトウェア製品のドキュメントーション内で明示された、Windows Live、ライセンサー、ライセンサーの提携先、もしくはその他のオンラインサービスにおける有効かつ稼働中のアカウント。このようなアカウントをお客様が維持しない場合、本ソフトウェア製品の特定の機能は動作しなかったり、全部もしくは一部が、正常に動作しなくなってしまう可能性があります。

II. 情報の収集および使用

本ソフトウェア製品をインストールし、使用することで、お客様は情報収集に関する以下の規定に同意したものとみなされます。これには(該当する場合)は欧州連合および欧州経済地域その他の国家に所属するライセンサーおよび提携会社へのデータの転送が含まれます。PlayStationNetwork、もしくはそれ以外の何らかの方法で、お客様が本ソフトウェア製品の使用にインターネットに接続された場合、ライセンサーはハードウェア製造会社もしくはプラットフォームのホスト会社 (Sony社など) から情報を受信したり、お使いのコンピュータもしくはゲーム機本体から自動的に特定の情報を収集する場合があります。これにはユーザーID (ゲームタグやスプライトなど)、ゲームのスコア、ゲーム内の実績、ゲーム内のパフォーマンス、訪問先、フレンドリスト、ハードウェアID、MACアドレス、IPアドレス、お客様による各種ゲーム機能の使用状況、それ以外の情報も含まれます。ライセンサーによって収集された一切の情報は、お客様の個人特定を可能にしたり、個人情報に該当するこのない匿名的な情報となていますが、お客様が(お客様の実名などの) 個人情報やユーザーIDを含めた場合、このような個人情報は自動的にライセンサーに送信され、ここで説明されているような方法で使用されます。

ライセンサーによって収集された情報は、ライセンサーによって一般大衆がアクセス可能なウェブサイトにアップロードされたり、ハードウェアの製造会社と共有されたり、プラットフォームのホスト会社と共有されたり、ライセンサーのマーケティングパートナーと共有されたり、ライセンサーによってその他の合法的な目的に使用される場合があります。お客様は本ソフトウェア製品を使用する中、お客様が作成されたユーザーコンテンツの作成および共有、お客様のライセンサー、もしくはその他のゲームプラットフォームのデータの表示など、お客様のデータの公開表示を含めた関連サービスの使用をライセンサーに対し許諾したものとみなされます。お客様がお客様の情報がどのように公開されることを許諾されない場合、本ソフトウェア製品は使用しないでください。

III. 保証

限定保証:ライセンサーは(お客様が本ソフトウェア製品の最初かつ当初の購入者である場合に限る) お客様に対し、通常の使用およびゲームの範囲内において、購入日から90日間、本ソフトウェア製品が記録されている元の記憶媒体に素材及び加工技術上の欠陥が発生しないことを保証します。本ソフトウェア製品が本ソフトウェア製品のドキュメントーションに記載されている必要システム環境を満たしているパーソナルコンピュータと互換性があること、もしくはゲーム機本体の製造会社から、対応しているゲーム機本体と互換性があることを認定されていることを、ライセンサーはお客様に対して保証します。ただし、ハードウェア、ソフトウェア、インターネット接続および個々の使用状況の差異が関連する限り、ライセンサーは、お客様がお使いのコンピュータもしくはゲーム機本体そのもので本ソフトウェア製品が動作することを保証するものではありません。ライセンサーはお客様に本ソフトウェア製品をお楽しみいただくのを阻害する要因が欠如していること、本ソフトウェア製品がお客様を満ちたものであること、本ソフトウェア製品の実行が中断されず、エラーを伴わないこと、本ソフトウェア製品とサードパーティ製のソフトウェアおよびハードウェアとの互換性、および本ソフトウェア製品に含まれているエラーが修正されることを保証するものではありません。ライセンサー、もしくは認可された代表者によって口頭・書面で提供されないいかなる制度的内容も、保証として発効するものではありません。黙示の保証に対する除外事項や制限事項、および消費者に適用される制定法上の権利に対する制限事項の適用は法の管轄によりは認められていないため、上記の除外事項の一部もしくはすべてがお客様に適用されない場合があります。

理由を問わず、保証期間中に本ソフトウェア製品もしくは本ソフトウェア製品が記録されている記憶媒体にお客様が欠陥を発見した場合、ライセンサーによる本ソフトウェア製品の生産が継続されている場合に限り、ライセンサーは保証期間中に欠陥があることが判明したソフトウェアを無料と交換することに同意します。本ソフトウェア製品の供給がその時点で欠陥に欠ける場合、ライセンサーは、ライセンサーの存在と同等以上の価値を有する同様のソフトウェア製品で代替できる権利を有します。本保証はライセンサーによって提供された元の記憶媒体および本ソフトウェア製品に限定され、通常の使用による磨耗や劣化には適用されません。もし欠陥が不適切な使用、乱用、悪意のある使用、もしくはお客様の不注意によって発生したものである場合、本保証は適用されません。法規により定義されたあらゆる製品の使用は、上述の90日間の期間に限定されます。

上記で明示されている場合を除き、本保証は、あらゆる商品適格性の保証、特定の目的への適切性、非抵触を含め、口頭のもの・書面のものに限らず、明示的なもの・黙示的なものを問わず、他のあらゆる保証の代わりとなるものとします。他のいかなる提示および保証も、ライセンサーに対し拘束力をなたいものとします。

上記の限定保証が適用された本ソフトウェア製品を返送する場合、お客様のお名前と返先住所、日付の入った購入時のレシート、および欠陥の内容を説明し、お客様が本ソフトウェア製品を実行しているシステムについて簡潔に事実を添えて、元のソフトウェアのものを下記に指定されているライセンサー宛てに送付してください。

本ソフトウェア製品の所有、使用もしくは誤動作の結果として発生した特殊な、事故的な、もしくは結果的な損害については、所有物の損害、信用の喪失、コンピュータの故障もしくは誤動作はお客様は、および法規の範囲内で可能な限り、不法行為 (過失を含む) によるものであれ、契約上のものであれ、厳格責任であれそれ以外であれ、ライセンサーがそのような損害が発生する可能性について助言を提供したかどうかにかかわらず、本契約もしくは本ソフトウェア製品に関連する、もしくはそれらから生じる訴訟原因による人身傷害による損害、物的損害、利益損失、懲罰的損害賠償に対し、ライセンサーはいかなる場合でも責任を負わないものとします。(適用法上によって規定されるものを除き。) いかなる場合でも、ライセンサーの損害賠償額の合計が、お客様が本ソフトウェア製品を使用するために支払った実際の金額を上回ることはないものとします。

一部州・国家では黙示の保証の有効期間に対する制限の規定、および/または事故的もしくは結果的な損害の除外もしくは制限を認めていないため、上記の制限事項、および/または法の責任の除外事項もしくは制限事項もお客様に適用されない場合があります。本保証は、本保証の特定の規定がいずれかの連邦法、州法もしくは地方自治体法によって禁止されており、専断することができない場合の限りにおいて、適用されないものとします。本保証はお客様に特定の法の権利を付与するものであり、法的管轄によっては、お客様にはこれ以外にもそれぞれ異なる権利が認められていない場合があります。

契約の解除:本契約はお客様が本契約の規定や条件に違反した場合、直ちに失効します。その場合、お手元にある本ソフトウェア製品のすべてのコピー、およびその構成要素を破壊していただく必要があります。なお、お客様がお手元にある本ソフトウェア製品およびすべてのコピー、複製物を破壊し、かつ本ソフトウェア製品がインストールされたクライアントサーバーやコンピュータから本ソフトウェア製品を恒久的かつ完全に削除することでも、本契約を解除することができます。

米国政府による権利制限:本ソフトウェア製品およびそのドキュメントーションは完全に私費によって開発されており、商業的コンピュータソフトウェア、もしくは「限定コンピュータソフトウェア」として提供されていません。米国政府もしくは米国防務の下請業者による本ソフトウェア製品の使用、複製、開示に対しては、場合により、DFARS 252.227-7013.3の技術的データおよびコンピュータソフトウェアの権利の項目の(c)(1)(i)項、もしくはFAR 252.227-139の商業的コンピュータソフトウェアの権利制限の項目の(a)(1)および(2)に規定されている制限が適用されます。契約者/製造者には、ライセンサーの下記の連絡先が該当します。

衡平法の救済:お客様は、本契約の規定が厳密に遵守されない場合、ライセンサーが不可逆的な損害を受けることになり、従ってライセンサーが保証、他の保証、損害の賠償など本契約のいずれかの規定に対して、適用される他の救済措置に加えて、適切な衡平法の救済を得る権利を有することに同意したものとみなされます。

免責:お客様は、本契約の規定に従った本ソフトウェア製品の使用に際したお客様の行動および不作為により、直接的もしくは間接的に発生する損害、損失および費用に関して、ライセンサーおよびその提携先、ライセンサー、関連会社、受託業者、管理職、役員、社員および代理人の免責を認め、これらを守り、保護することに同意したものとみなされます。

その他:本契約はお客様とライセンサーとの間のライセンス契約の総体であり、両者の間の以前の契約および提示事項に優先するものとします。本契約の内容修正は両者による書面においてのみ可能とします。本契約の規定のいずれかがいかなる理由でも履行不可能であると判断された場合、該当する規定は施行可能となる範囲でのみ修正されるものとし、本契約のそれ以外の規定は影響を受けないものとします。

準拠法:本契約は(抵触や法原則の選択にかかわらず) ニューヨーク州の法のもとで締結され、連邦法によって規定される同法がニューヨークの住民同士の間で、ニューヨーク市内において締結され、施行されるのと同様に適用されるものとします。ライセンサーによる書面での明示によりその時に限って放棄された場合、もしくは地域の法規に反している場合を除き、本契約に関連した訴訟は、ライセンサーの主要な営業所の所在地 (米国ニューヨーク郡) に所在する州および連邦の裁判所のみに限定するものとします。両者はこれらの法廷の法管轄に準拠し、この規定に従った手順に沿って、あるいはニューヨーク州もしくは連邦法で許可されている方法で、通知その他を処理することに同意するものとします。両者は国際物品売買契約に関する国連条約 (1980年、ウィーン) が本契約、および本契約から生じるあらゆる法的闘争もしくは取引に適用されないことに同意するものとします。

本ライセンスに関する一貫性、以下の住所に書面でお問い合わせください:
TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY NEW YORK, NY 10012.

© 2005-2010 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K Sports, the 2K Sports logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. The NBA and individual NBA member team identifications used on or in this product are trademarks, copyrights designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. And the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 2010 NBA Properties, Inc. All rights reserved. All other trademarks are property of their respective owners.

This game incorporates advertisement serving technology ("Technology"), which allows certain items, objects or images (e.g. advertisements) to be placed in the game via console. The Technology collects information about your console, including but not limited to, the IP address on which the game is played, how the game is played, interactions with the advertisements served into the game and other items. This information is processed by a third party provider of the Technology for purposes of calculating fees owed by advertiser and monitoring advertising effectiveness. Your IP address and other information collected by the Technology above may be sent to a foreign jurisdiction for processing via the world wide web. That third party provider will not know who you are, try to identify or contact you.